

**B.1 La feuille de marque officielle** illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

**B.2** Celle-ci comprend **1 original et 3 copies** sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps)

2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

**B.3 Au moins 40 minutes avant l'heure** programmée pour débiter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1 Il doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

B.3.2 Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition,
- Le numéro de la rencontre,
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre,
- Les noms du crew chief et des arbitres et leur nationalité (IOC).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

|             |     |       |              |          |           |          |            |
|-------------|-----|-------|--------------|----------|-----------|----------|------------|
| Competition | WCM | Date  | 20. 11. 2014 | Time     | 20:00     | Referee  | WALTON, M. |
| Game No.    | 5   | Place | GENEVA       | Umpire 1 | CHANG, Y. | Umpire 2 | BARTOK, K. |

Figure 9 – En-tête de la feuille de marque

B.3.3 L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur, entraîneur et aide entraîneur. Dans le cas de tournoi, les numéros de licence doivent seulement être indiqués lors de la première rencontre jouée par les équipes.

B.3.3.2 Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraîneur ou son représentant. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

B.3.3.3 Si une équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins de 11 joueurs, la